

**PENINGKATAN PENGUASAAN KONSEP DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MELALUI
PEMBELAJARAN *TIMELINE* BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DI KELAS
VIII MADRASAH TSANAWIYYAH**

(Studi Eksperimen di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Persis No 324 Garut Tahun Ajaran
2018-2019)

Agus Hamzah¹, Wahyudin², Maskur³

¹Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Pembelajaran, SPs IPI
email : agus.hamzah001@gmail.com

²Program Studi Teknologi Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia
email : wahyudin@upi.edu

³Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Pembelajaran, SPs IPI
email : maskur@institutpendidikan.ac.id

ABSTRACT

This study aims to obtain an overview of the increase in mastery of concepts and interests of students in the subjects of Islamic cultural history in class VIII MTs Persis No. 324 Academic Year 2018-2019. This study uses a type of quasi-experimental research (quasi experiment), while the design (design) of the research used in this study is Nonequivalent control Group Design. The population in this study were all odd grade VIII students of MTs Persis No. 324 Garut, which were used as the sample were all students in MTs Persis No. 324 Leles Garut which numbered 25 students in class VIII-made the experimental class, and all students VIII-B, which amounted to 22 students, was made a control class. Based on the results of data analysis in this study. The use of interactive multimedia-based timeline media further increases the interest in learning rather than improving mastery of concepts in the subjects of Islamic Culture History (SKI), so it is concluded that. The media is only a tool to convey messages, teachers who play an important role, it is not wrong if the government demands that teachers become professional teachers.

Keywords: Minat; Culture of Islam; Timeline; Multimedia Interaktif.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan penguasaan konsep dan minat peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Persis No 324 Tahun Ajaran 2018-2019. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*), adapun rancangan (desain) penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII semester ganjil MTs Persis No 324 Garut, yang digunakan sebagai sampelnya adalah seluruh peserta didik di MTs Persis No 324 Leles Garut yang berjumlah 25 peserta didik pada kelas VIII-dijadikan kelas eksperimen, dan seluruh peserta didik kelas VIII-B yang berjumlah 22 peserta didik dijadikan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini. Penggunaan media *timeline* berbasis multimedia interaktif lebih meningkatkan kepada minat belajar dari pada meningkatkan penguasaan konsep pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), maka disimpulkan bahwa. Media hanya sebagai alat untuk menyampaikan pesan, guru yang memegang peranan pentingnya, tidak salah kalau pemerintah menuntut agar guru menjadi guru profesional.

Kata Kunci : Minat; Budaya Islam; Timeline; Multimedia Interaktif.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan UU RI No. 20 tahun 2003. (2009:7) Tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa; “pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentuk pribadi manusia. Sistem pendidikan yang baik diharapkan dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan untuk hidup bermasyarakat berbangsa dan bernegara”. Pengertian pendidikan menurut undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas (2003:3) bahwa yang dinamakan pendidikan adalah “Usaha sadar dan terencana untuk menjadikan manusia belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara”.

Tingkat keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan pada kemahiran pengajar dalam merancang model pembelajaran. Salah satu hal yang terdapat pada rangkaian model pembelajaran adalah metode pembelajaran. Berbagai macam metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Setelah guru memilih dan menentukan metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, langkah selanjutnya adalah pemilihan media atau alat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran tersebut. Djaramah dan Zain (2006:121) mengungkapkan bahwa “media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran”, dengan demikian dapat diartikan bahwa media adalah sebuah alat perantara untuk mengantarkan peserta didik kepada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kejenuhan belajar pada mata pelajaran SKI seringkali dirasakan oleh peserta didik, belajar sejarah mejadi salah satu yang membosankan. Salah satu faktor timbulnya peraaan tidak senang, kurang perhatian, dan tidak konsentrasi ketika mengikuti pembelajaran SKI adalah hilangnya minat peserta didik untuk mengikuti dan mempelajari mata pelajaran SKI di sekolah. Kondisi yang terjadi khususnya di Madrasah Tsanawiyah Persis No 324 khususnya kelas VIII, yaitu setelah peneliti melakukan observasi awal, diperoleh informasi bahwa, peserta didik ketika mengikuti pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam menunjukkan bahwa seringkali peserta didik melupakan materi yang baru saja disampaikan, bahkan ketika observasi awal dilakukan, ternyata ketika guru mencoba bertanya kepada peserta didik tentang mengapa Dinasti Umayyah bisa runtuh dan digantikan oleh Dinasti Abbasiyyah? sebagian besar peserta didik terkesan gugup tidak bisa menjawab sehingga guru melempar pertanyaan kepada peserta didik yang terbilang aktif. Terlebih lagi bila dicermati, peserta didik yang terbilang aktifpun hanya ingat tentang istilah-istilah yang berhubungan dengan materi tetapi tidak dapat menjelaskan secara gamblang kapan terjadinya peristiwa tersebut. Ketika guru mencoba bertanya kepada peserta didik tentang “mengapa Dinasti Umayyah bisa runtuh dan digantikan oleh Dinasti Abbasiyyah?”, peserta didik hanya menjawab dengan menyebutkan istilah seperti: karena Dinasti Umayyah kurang cakap dalam memimpin, karena pemimpinnya suka berpoya-poya, karena rakyat merasa tidak puas. Namun ketika diminta untuk menguraikan bagaimana kronologisnya mereka tidak dapat menguraikannya.

Disinilah akar permasalahannya bahwa, sebagian besar peserta didik belum

bisa mengutarakan kembali kapan dan bagaimana kronologis suatu peristiwa itu terjadi yang kemudian peserta didik bisa mengambil benang merah antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Faktor penyebab permasalahan itu terjadi karena dalam pengajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam belum menyentuh kepada gaya belajar peserta didik yang heterogen. Dengan mengikuti kemajuan zaman, media *timeline* yang dikembangkan oleh peneliti ini dipadu padankan dengan penerapan multimedia interaktif, menyesuaikan pada perkembangan dan tuntutan global, dengan penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT) dalam pendidikan peneliti jadikan alternatif untuk penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran khususnya pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Multimedia setidaknya akan memberikan kontribusi bagi pembelajaran di sekolah agar proses penyajian pesan yang terkandung dalam materi tidak terlalu bersifat verbalitas, bisa mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, dan sikap pasif anak didik dapat diatasi dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi. Pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan media *timline* yang disatukan dengan teknologi (media interaktif) dapat mengejar hal-hal yang menyangkut berpikir kronologis dalam aspek kognitif maupun dalam hal yang menyangkut afektif seperti minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan hal yang menyangkut aspek psikomotorik seperti dapat menirukan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari dari rentetan peristiwa yang dialami oleh para tokoh muslim.

Setelah mengetahui pembelajaran dengan menggunakan metode *timeline* (garis waktu) semua elemen terkait dapat melihat kapan waktu terjadinya sebuah peristiwa dan bagaimana runtutan kejadiannya, dengan

melengkapinya dengan unsur multimedia interaktif, sehingga pada akhirnya peserta didik mampu mengingat, memahami, dan menganalisis peristiwa-peristiwa yang dituangkan mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam. Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti ingin meneliti penggunaan media *timeline* berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik.

2. Rumusan Masalah

- a) Apakah terdapat peningkatan penguasaan konsep peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan media *timeline* berbasis multimedia interaktif?
- b) Apakah terdapat peningkatan minat peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan media *timeline* berbasis multimedia interaktif?
- c) Perbedaan peningkatan penguasaan konsep dan minat peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan media *timeline* berbasis multimedia interaktif dan yang tidak berbasis multimedia interaktif?
- d) Seberapa besar keefektifan pembelajaran melalui media *timeline* berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam meningkatkan penguasaan konsep dan minat peserta didik?

3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan penguasaan konsep dan minat peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam antara peserta didik yang menggunakan media *timeline* berbasis multimedia interaktif dan peserta didik yang menggunakan media *timeline*, tetapi tidak berbasis multimedia interaktif di kelas VIII

khususnya pada materi Runtuhnya Dinasti Umayyah dan Berdirinya Dinasti Abbasiyah

B. KAJIAN LITERATUR

Kata pembelajaran terdiri dari tiga unsur yaitu; pendidik, peserta didik dan sumber belajar. Sebagaimana yang tercantum dalam UU Standar Proses Nasional No. 20 tahun 2003 pasal I no 20 (2003:3), “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Proses pembelajaran merupakan suatu perpaduan yang tersusun rapi. Perpaduan tersebut meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi terciptanya tujuan pembelajaran. Wati (2016:3). Proses pembelajaran dianggap berhasil jika pesan bisa dicerna dengan baik oleh peserta didik. Begitupun dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari kehidupan orang-orang Islam terdahulu, agar kita dapat mengambil pelajaran dari kehidupan mereka baik kesuksesan dan kegagalannya. Bercermin dari kehidupan mereka, mereka bisa kita jadikan seorang model dalam menjalankan kehidupan kita sekarang. Sebagai contoh; kita jadikan model yang baik kehidupan Rasulullah Saw dimasa hidupnya, atau kita jadikan cermin dari kegagalan pemimpin dinasti Umayyah yang bisa runtuh dan jatuh pada keturunan Abbasiyah.

Bandura memperhatikan bahwa penganut-penganut Skinner memberi penekanan pada efek konsekuensi terhadap perilaku dan tidak mengindahkan fenomena pemodelan, yaitu meniru perilaku orang lain dan pengalamannya. Belajar dari keberhasilan dan kegagalan orang lain. Albert Bandura (1969) dengan teori belajar sosialnya, sebagaimana yang dikutip oleh Dahar (2011:22) dalam bukunya Teori-Teori

Belajar dan Pembelajaran yang mana, teori Albert Bandura ini “menerima sebagian besar prinsip teori belajar perilaku”. Jadi, dalam teori belajar sosial Albert Bandura menggunakan penjelasan *reinforcement* eksternal dan penjelasan kognitif internal untuk memahami bagaimana kita belajar dari orang lain. Melalui observasi tentang dunia sosial, melalui interpretasi kognitif dari dunia itu, banyak sekali informasi dan keahlian yang kompleks dapat dipelajari.

Salah satu hasil yang harus dicapai oleh materi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah pemahaman konsep yang harus dicapai oleh peserta didik. Kenapa konsep harus dipahami? Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, merupakan pelajaran yang mengkaji peristiwa-peristiwa, tempat peristiwa, nama tokoh peristiwa, jenis peristiwa, tahun peristiwa, sebab terjadinya peristiwa, dan yang lainnya. Konsep konsep ini harus peserta didik kuasai, tetapi mereka tidak mengalaminya, dengan tujuan agar peserta didik bisa mengambil pelajaran dari peristiwa tersebut. peserta didik akan bisa mengambil pelajaran dari peristiwa masal lalu jika mereka bisa menguasai dan memahami konsep dari peristiwa tersebut. Penguasaan konsep menurut Bundu (2006:37) “siswa yang dianggap telah menguasai konsep adalah siswa yang dapat memberikan tanggapan terhadap pertanyaan/rangsangan yang bervariasi pada kelompok atau kategori yang sama”. Rosser (1984) menjelaskan dalam Dahar (2006:63), tentang makna konsep, ia mengemukakan bahwa, “konsep adalah suatu abstraksi yang mewakili satu kelas objek”. Belajar konsep merupakan hasil utama pendidikan. Dahar (2006:62) memberikan kesimpulan bahwa “konsep merupakan batu pengembangan berpikir, untuk bisa memecahkan masalah, peserta didik harus mengetahui aturan-aturan yang relevan dan aturan-aturann ini didasarkan pada konsep-konsep yang diperolehnya”.

Domain kognitif berkenaan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui, dan pemecahan masalah. Pada domain ini ada enam tingkatan dari yang paling rendah hingga yang paling kompleks, sebagai mana yang dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl (2001) dalam Sudjana (2008:39), “indikator-indikator penguasaan konsep meliputi mengingat/*remember* (C1), memahami/*understand* (C2), menerapkan/*apply* (C3), analisis/*analyze* (C4), evaluasi/*evaluate* (C5), dan membuat/*create* (C6)”.

Konsep dalam sejarah agar bisa dikuasai oleh peserta didik, maka pengajarannya harus menggunakan suatu pendekatan. Konsep yang abstrak akan mengendap, melekat, dan tahan lama bila pembelajaran sejarah bukan hanya bercerita belaka, tapi yang abstrak tersebut diubah menjadi sesuatu yang konkrit. Pembelajaran sejarah sangat memerlukan alat agar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah minatnya bisa timbul, senang, terangsang, tertarik, dan akan bersikap positif terhadap pengajaran sejarah kebudayaan Islam. Slameto (2010:180) menyatakan bahwa, “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”, atas dasar hal itulah, maka ketersediaan media sangat dibutuhkan. Minat adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (*goal*) atau perangsang (*incentive*). Purwanto (2007:61). “sedangkan menurut Slameto (2010:180) “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dan sesuatu dari luar. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat” . Sementara menurut Nasution (2008 : 46) bahwa “Ketekunan belajar ini bertalian

dengan sikap dan minat terhadap pelajaran. Bila suatu pelajaran tidak menarik minat seseorang karena sesuatu hal, maka ia segera menyampingkannya jika menemukan kesulitan. Sebaliknya, jika suatu tugas menarik karena memberikan hasil yang menggembirakan, ia cenderung untuk memberikan waktu yang lebih banyak untuk tugas itu.

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’. Dalam bahasa Arab media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Arsyad (2017:3). Menurut Bruner (1966:10-11) dalam Arsyad (2017:10), “ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*syimbolic*)”. Peristiwa sejarah terjadi pada masa lampau, bukan masa kini apalagi masa depan. Ini merupakan unsur yang sangat penting dari konsep sejarah. Waktu menjadi unsur dan konsep penting dalam sejarah oleh Karena perjalanan hidup manusia tidak dapat dilepaskan dari waktu. Semua peristiwa yang dipelajari oleh sejarah itu saling terkait dan saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Media *timeline* termasuk media visual yang bisa secara langsung dilihat sendiri oleh peserta didik dalam pembelajaran. Menurut karakteristiknya media *timeline* termasuk kategori media grafis. Hal tersebut bisa dilihat dari karakter media *timeline*. Sebagaimana yang telah jelaskan oleh Kochar (2008:410) bahwa “media *timeline* merupakan media visual yang berfungsi untuk menyajikan perkembangan konsep-konsep serta simbol yang sulit menunjukan aspek waktu dan keruangan bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan oleh guru”.

Menurut Ausabel, dalam Dahar . (2011:94) “belajar dapat diklasifikasikan ke dalam dua dimensi. Dimensi *pertama*

berhubungan dengan cara informasi atau materi pelajaran yang disajikan pada siswa melalui penerimaan dan penemuan. Dimensi *kedua* menyangkut cara bagaimana siswa dapat mengaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang telah ada. Struktur kognitif ialah fakta, konsep, dan generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh siswa”. Sesuai dengan dimensi pertama yang diungkapkan oleh Ausabel, media *timeline* atau garis waktu, peserta didik dengan sendirinya akan menerima informasi dan menemukan peristiwa atau kejadian yang terjadi pada sejarah manusia yang tidak terlepas dengan waktu. Semua peristiwa dalam sejarah, jika diurutkan semua waktu terjadinya maka, sesuai dengan dimensi *kedua* menurut Ausabel peserta didik akan mampu mengaitkan peristiwa satu dengan peristiwa yang lain pada struktur kognitifnya sesuai dengan fakta, konsep, atau generalisasi yang telah dipelajari sebelumnya oleh peserta didik.

Sesuai yang telah di jelaskan diatas tentang bentuk-bentuk Pengetahuan Menurut Gagne (1985) dalam Dahar (2011:31), agar dapat memenuhi aspek ekonomi dari memori kerja manusia, yaitu bentuk proposisi, produksi, dan gambaran mental. Yang terakhir adalah bentuk **gambaran mental**. Menurut Gagne E (1985:65), bahwa Biehler (1982:2015), dalam Dahar R (2011:41). Mengemukakan bahwa “pada umumnya gambaran mental berarti suatu penyajian nonverbal suatu objek konkrit atau kejadian, misalnya suatu gambar”. Gambar, lukisan, foto, audio, video, dan musik jika ada dalam semuanya dalam media pembelajaran untuk menjelaskan sejarah ‘hijrahnya umat Islam dari Mekkah ke Madinah’, maka disebut multimedia. Dengan adanya multimedia tersebut meskipun peserta didik tidak mengalami bagaimana ‘hijrahnya Rasulullah dari Mekkah ke Madinah’ mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto, atau film. Hal itu memberikan

petunjuk bahwa, agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

Media pembelajaran berbasis multimedia ini sebagaimana yang dijelaskan oleh Dale (1996) dalam Arsyad (2017:11), merupakan suatu “proses komunikasi”. Materi yang ingin disampaikan disebut pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan tersebut kedalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan peserta didik sebagai penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Simbol-simbol pesan tersebut guru tuangkan kedalam sebuah media pembelajaran sehingga, ada interaksi antara media dengan peserta didik, maka disebutlah sebagai media interaktif. Munir (2015:4) membagi multimedia menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan. Contoh multimedia linier seperti TV dan film. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain. Istilah-istilah mengenai pembelajaran multimedia interaktif, menunjukkan bahwa dalam kegiatannya membutuhkan dari yang namanya perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras dapat diartikan sebagai komputer dan [perangkat lunaknya

berupa *software* atau aplikasi yang mendukung berbagai media yang terintegrasi didalamnya.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan adalah secara kuantitatif menggunakan metode eksperimen. Nazir (2014:63) mengemukakan bahwa “penelitian eksperimen adalah observasi dibawah kondisi buatan dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh para peneliti. Oleh karena itu, metode eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol.” Sementara itu, terkait dengan metode eksperimen peneliti lebih menggunakan kepada metode *Quasi Eksperiment design*, dengan bentuk “*Nonequivalent Control Group Design*”. Proses tersebut dapat dianalogikan sebagai berikut; mengingat subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas VIII-A dan VIII-B, yang mana sebanyak 25 dari kelas VIII-A dijadikan kelas eksperimen yang diberi perlakuan penggunaan media *timeline* berbasis multimedia interaktif, sedangkan sebanyak 22 dari kelas VIII-B dijadikan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan penggunaan media *timeline* berbasis multimedia interaktif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII-A dan kelas VIII-B Madrasah Tsanawiyah (MTs) Persis No 324 Garut. yang bertempat di Kampung Corenda RT/RW 06/16, Desa Margaluyu, Kecamatan Leles, Kabupaten Garut. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTs yang ada di dua kelas, yaitu kelas VIII A dan VIII B Persis No 324 Leles Garut. sampelnya adalah seluruh peserta didik di MTs Persis No 324 Leles Garut yang berjumlah 25 kelas pada kelas VIII-A yang diberi perlakuan penggunaan media *timeline* berbasis multimedia interaktif, dan seluruh peserta didik kelas VIII-B yang berjumlah 22 peserta didik yang diberi perlakuan

penggunaan media *timeline* dengan tidak berbasis multimedia interaktif. Teknik pengolahan dan analisis data dalam penelitian adalah sesuai dengan paradigma dan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan. Sebelum analisis data, dilakukan uji coba instrument melalui uji coba validitas, reliabilitas instrumen, dan pembeda dan tingkat kesukaran tes. Sementara untuk angket minat hanya dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrument. Adapun seluruh pengujian dilakukan secara manual, selain dibantu dengan menggunakan Langkah terakhir analisis adalah pengujian hipotesis. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas distribusi data untuk mengetahui apakah data yang didapatkan terdistribusi normal atau tidak, setelah uji homogenitas varians. Hasil uji normalitas bisa digunakan jika ternyata keduanya berdistribusi normal dilanjutkan dengan pengujian homogenitas variansnya. Setelah melakukan analisis terhadap instrument penelitian, langkah selanjutnya melakukan pengujian data, dalam pengujian data digunakan uji statistik *parametric* jika data distribusi normal dan apabila data distribusi tidak normal digunakan uji *non parametric*. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data, uji normalitas data menggunakan pengujian *Shapiro-Wilk*, sebab data yang digunakan dalam penelitian sampelnya kurang dari 50.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama pelaksanaan pembelajaran ini, peneliti menemukan beberapa data penting, antara lain sebagai berikut :

- a. Jika melihat rata-rata pada kedua tes maka telah terjadi peningkatan kemampuan pemahaman siswa kelas VIII pada pelajaran SKI untuk materi Runtuhnya Dinasti Umayyah dan Berdirinya Dinasti Abbasiyah . Jumlah

siswa yang memiliki nilai di bawah KKM pun berkurang setelah diberi perlakuan. Disamping itu, setelah mengkaji lebih dalam tentang peningkatan tadi dengan menggunakan perhitungan statistik non parametrik yang sesuai dengan kebutuhan data ternyata peningkatan tadi juga signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sehingga, hal ini menjelaskan bahwa pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan media *timeline* jika dikaitkan dengan perolehan hasil belajar siswa terdapat berpengaruh yang signifikan. Oleh karena itu, pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan media *timeline* memiliki hasil yang berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif.

- b. Melanjutkan pembahasan pada point di atas, setelah peneliti menemukan data yang menyatakan bahwa; berdasarkan hasil dari uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, untuk kelas eksperimen dalam peningkatan penguasaan konsep berdistribusi tidak normal dan data untuk kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan dalam peningkatan minat belajar peserta didik untuk kelas kelas eksperimen berdistribusi tidak normal dan data untuk kelas kontrol berdistribusi normal.
- c. Karena data untuk peningkatan penguasaan konsep dan minat minat belajar peserta didik keduanya berdistribusi idak normal maka, perhitungan untuk keduanya di dilanjutkan menggunakan statistika parametrik dengan uji *Mann Whitney* untuk menguji perbedaan rata – rata dari dua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang

saling bebas karena salah satu dari data kelompok sampel tidak berdistribusi normal. Untuk Peningkatan pemahaman konsep, dengan uji dua pihak dengan taraf 0,05 diperoleh nilai $Z_{tabel} = Z_{0,5(1-0,05)} = Z_{0,475} = 1,96$ (lihat pada tabel z) ; karena nilai $Z_{hitung} = 5,87$ berada pada daerah penerimaan H_a atau daerah penolakan H_0 yaitu $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ dapat disimpulkan bahwa : terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol (H_a diterima). Dan untuk peningkatan minat belajar peserta didik, dengan uji dua pihak dengan taraf 0,05 diperoleh nilai $Z_{tabel} = Z_{0,5(1-0,05)} = Z_{0,475} = 1,96$ (lihat pada tabel z) ; karena nilai $Z_{hitung} = 5,87$ berada pada daerah penerimaan H_a atau daerah penolakan H_0 yaitu $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ dapat disimpulkan bahwa : terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol (H_a diterima).

E. SIMPULAN DAN RKOMENDASI

1. SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian, rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menyimpulkan hal-hal berikut:

- a) Penggunaan pembelajaran dengan menggunakan media *timeline* berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada kelas VIII di MTs Persis No 324 Leles Garut pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi Runtuhnya Dinasti Umayyah dan Berdirinya Dinasti Abbasiyah kurang memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Hal ini berdasarkan data yang didapat antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang mana untuk kelas

kontrol dengan pembelajaran menggunakan media karton berdistribusi normal sedangkan untuk kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berdistribusi tidak normal.

- b) Penggunaan pembelajaran dengan menggunakan media *timeline* berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada kelas VIII di MTs Persis No 324 Leles Garut pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi Runtuhnya Dinasti Umayyah dan Berdirinya Dinasti Abbasiyah sangat memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini berdasarkan data yang didapat antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang mana untuk kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan media karton berdistribusi tidak normal sedangkan untuk kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berdistribusi normal.
- c) Apapun mata pelajarannya, tergantung dari bagaimana guru bisa menyampaikan pesan yang terkandung didalamnya kepada peserta didik. Media hanya sebagai alat untuk menyampaikan pesan yang harus disampaikan. Guru memegang peranan penting, tidak salah kalau pemerintah menuntut agar guru menjadi guru profesional.

2. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah dirumuskan oleh peneliti, maka peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi antara lain :

1. Untuk Guru dan lembaga Pendidikan

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah

penting, media berfungsi sebagai alat penyampai pesan yang terkandung dalam mata pelajaran. Bentuk dari media sangatlah beragam, pemilihan media disesuaikan dengan kebutuhan pesan yang harus disampaikan, baik media berbasis multimedia, multimedia interaktif, atau media yang tidak berbasis multimedia.

2. Untuk Peneliti selanjutnya

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan mengembangkan topik dan metode yang sama atau berbeda dengan melibatkan sampel yang lebih luas. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan hasil lebih kongkrit serta dapat memberikan informasi lebih luas bagi guru, sehingga media pembelajaran dapat lebih bermanfaat sebagai salah satu upaya meningkatkan pemahaman konsep dan minat peserta didik. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat juga diteliti secara luas misalnya melalui komputer multimedia maupun pembelajaran berbasis internet. Strategi pembelajaran multimedia berbasis flash dapat digunakan dalam materi yang lain ataupun mata pelajaran yang lainnya.

F. REFERENSI

- Arsyad, Azhar. (2017) *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Dahar, R.W. (2003). *Teori-teori Belajar*. Bandung: Erlangga
- Darmawan, D. (2017). *Architecture Fedena Open Source ERP" For Educational Communication*. Germany: Lambert Academic Publishing Germany.
- Darmawan, Deni. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, Deni (2014). *Inovasi Pendidikan pendekatan Praktek Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

- Darmawan, D. (2014). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2011). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D.(2013) *Teknologi Informasi dan Komunikasi Teori dan Aplikasi* Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D.(2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D., Ruyadi, Y., Abdu, W.J., Hufad, A., (2017). Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines: A Multidisciplinary Bio-Communication Study, *OnLine Journal of Biological Sciences*, Volume 17, Number 3 (2017) pp 226-231.
- Darmawan, D., Harahap, E. (2016). Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia, *International Journal of Applied Engineering Research*, Volume 11, Number 15 (2016) pp 8641-8645.
- Darmawan, D., Kartawinata, H., Astorina, W. (2017). Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School “Dharma Nusantara. *Journal of Computer Science* 2018, 14 (4): 562.573. DOI: 10.3844/jcssp.2018. 562.573.
- Darmawan, D.,(2012). Biological Communication Behavior through Information Technology Implementation in Learning Accelerated. *Int. J. Communications, Network and System Sciences*, 2012, 5, 454-462<http://dx.doi.org/10.4236/ijcns.2012.58056>.
- Darmawan, D. (2012). *Biological Communication Through ICT Implementation: New Paradigm in Communication and Information Technology for Accelerated Learning*. Germany: Lambert Academic Publishing Germany
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Darmawan, D. .(2013). *Desain dan Pemograman Website*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. .(2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Djaramah, SB. & zain (2006). *Strategi Belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Kochar, S.K. (2008), *Pembelajaran Sejarah Teaching of History*. Jakarta : Grasindo
- Purwanto, M. N. (2007). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sadiman A.S. dkk. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka cipta
- Sudjana, Nana. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV
- Sundayana, R. (2016). *Statistika penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet
- Munir. (2015). *MULTIMEDIA Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nasution, S. (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Nazir, Moh. (2009). *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia

UU RI No.20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2009. Jakarta: Sinar Grafika

Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena